

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai penerima pelajaran (siswa), sedangkan mengajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru yang menjadi pengajar. Jadi belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pengajaran. Proses pengajaran dikatakan berhasil salah satunya indikatornya adalah siswa dapat mencapai ketuntasan belajar.

Ketuntasan belajar merupakan salah satu muatan kurikulum yang diberlakukan saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP mulai digunakan dalam kurikulum pendidikan Indonesia mulai tahun 2006-sekarang. Standar ketuntasan belajar siswa ditentukan dari hasil prosentase penguasaan siswa pada kompetensi dasar dalam suatu materi tertentu. Kriteria ketuntasan belajar setiap kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Menurut Departemen Pendidikan Nasional, idealnya untuk masing-masing indikator mencapai 75%. Sekolah dapat menetapkan sendiri kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, sekolah perlu menetapkan

kriteria ketuntasan minimal dan meningkatkan kriteria ketuntasan minimal secara berkelanjutan sampai mendekati ideal (Depdiknas, 2007)

Sekolah Dasar Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta merupakan model sekolah *Full Day School* di Surakarta yang berdiri sejak tahun 1999. Siswa kelas 1-2 di sekolah ini masuk pukul 07.00 -14.00 dan kelas 3-6 masuk sekolah pukul 07.00 – 15.30 WIB. Dari data LHBS (Lembar hasil belajar Siswa) tengah semester 1 (sebelum remidi) yang telah dibagikan orang tua murid, didapatkan siswa kelas 3 lebih banyak yang tidak tuntas di bandingkan dengan kelas 1,2,4,5 dan 6. Mata pelajaran Siswa kelas 3 yang banyak tidak tuntas terutama pada mapel IPA. Bahkan dari LHBS, didapatkan semua siswa kelas 1 dan 2 tuntas mendekati 100% sedangkan kelas 3 ada banyak siswa yang tidak tuntas. Hal ini dapat dilihat dari rekap laporan pleno LHBS semester 1 tahun ajaran 2011/2012 siswa kelas 1 sampai kelas 6 (terlampir). Hal tersebut dikarenakan beberapa hal sebagai berikut: (1) sebagian besar model pembelajaran yang digunakan oleh para guru masih berupa model pembelajaran konvensional walaupun dari pihak sekolah sudah mengarahkan untuk mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar anak bahkan sekolah sudah pernah mengadakan training *Quantum Learning* untuk para guru pada tahun pembelajaran 2007 yang lalu. Hal tersebut menyebabkan banyak siswa menjadi pasif dan terjadi kejenuhan belajar sehingga menyebabkan tingkat pencapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) 100% yang ditargetkan sekolah tidak tercapai. (2) Tingkat kesulitan materi kelas 3 cukup tinggi jika dibandingkan materi kelas 1 & 2

sehingga perlu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa dengan harapan target 100 % tuntas pada setiap mapel dapat dicapai oleh semua siswa. (3) Selain itu masalah yang dihadapi peneliti selaku guru kelas 3 adalah pada saat mengajarkan materi IPA yang hafalannya banyak seperti pada pokok bahasan/bab “Makhluk Hidup”, maka banyak siswa yang memperoleh nilai yang dibawah KKM mapel IPA yaitu 75 (tabel penentuan KKM terlampir). Hal ini disebabkan karena terlalu banyaknya istilah asing dan istilah baru yang harus dihafal siswa pada bab ini sehingga banyak siswa pada saat ulangan harian mendapatkan hasil belajar di bawah KKM/tidak tuntas (data terlampir). Berikut tabel-1 jumlah siswa yang tidak tuntas pada UH IPA ketika kelas 2 tahun ajaran 2011/2012 dan kelas 3 tahun ajaran 2011/2012:

Tabel 1.1:
Tabel jumlah siswa yang tidak tuntas pada UH-1 IPA ketika kelas 2 tahun ajaran 2011/2012 dan kelas 3 tahun ajaran 2011/2012

No	Kelas	Jumlah anak yang remidi UH IPA	
		UH-1 kls 2	UH-1 kls 3
1	A	3	12
2	B	6	13
3	C	5	19
4	D	3	15

(3) Pada siswa kelas 3 semester 1 banyak siswa kelas 3 yang stress/jenuh karena baru mengalami pembelajaran *Full Day School*., sehingga banyak siswa kelas 3 yang sakit tidak masuk sekolah pada awal semester atau

sakit saat pembelajaran di kelas sehingga harus dibawa di UKS. Bahkan ada anak yang sakit kemudian minta pulang sebelum pembelajaran di sekolah berakhir pada pukul 15.00 (data jumlah siswa sakit awal semester 1 kelas 3 tahun ajaran 2012/2013 terlampir). Untuk mengetahui secara khusus, berikut tabel-2 tentang data anak yang paling sering sakit selama satu semester 1 pada saat kelas 3 (data dari LHBS tahun ajaran 2012/2013):

Tabel 1.2:

Data anak yang paling sering sakit selama satu semester 1 pada saat kelas 3

No	Nama Siswa Kelas 3	Jumlah Sakit semester 1
1	FR (3A)	19
2	AR (3A)	11
3	AK (3B)	25
4	BN (3B)	11
5	NA (3B)	10

Sebagai usaha untuk mengatasi permasalahan diatas guru perlu mencari metode pembelajaran menarik dan menyenangkan yang dapat mempermudah belajar siswa dan mengurangi kejenuhan belajar siswa sehingga ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Hawadi & Reni (2009), Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu:1). Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang kita sebut faktor individu/intern. Faktor individu tersebut diantaranya adalah faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, minat, bakat, motivasi berprestasi, konsep dan faktor pribadi. 2) Faktor yang ada pada luar individu yang kita sebut dengan faktor sosial atau

extern. Termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru dan cara guru mengajar, lingkungan dan kesempatan yang ada atau tersedia dan motivasi sosial.

Ketuntasan belajar siswa salah satunya dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menentukan metode pembelajaran. Kemudian mengaplikasikan metode tersebut dalam pembelajaran di kelas. Ciri metode pembelajaran yang baik adalah yang dapat mengoptimalkan serta menyeimbangkan fungsi otak kiri dan otak kanan siswa. Salah satu metode untuk mengoptimalkan dan menyeimbangkan kerja otak kiri dan kanan adalah dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. Menurut De Porter & Hernachi 2009, penggunaan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat dan kreativitas. Metode *Mind Mapping* ini adalah salah satu metode yang digunakan dalam *Quantum Learning*.

Salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Masalah lain dalam pendidikan di Indonesia yang juga banyak diperbincangkan adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher center*). Guru banyak menempatkan siswa sebagai obyek dan bukan sebagai subyek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Pendekatan pembelajaran seperti penjelasan diatas identik dengan pendekatan pembelajaran

konvensional yang belum memanfaatkan metode *Mind Mapping* (dalam *Quantum Learning*) sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran.

Quantum Learning adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* pertama kali digunakan di Supercamp yaitu salah satu sekolah bisnis di California USA. Pembelajaran di Supercamp, guru menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi siswa dalam lingkungan yang menyenangkan. Metode *Quantum Learning* memiliki azas utama bawalah dunia mereka ke dalam dunia kita, antarkan dunia kita ke dunia mereka. Metode ini memberikan suasana yang memberdayakan, suasana yang kukuh, lingkungan yang mendukung dan rancangan belajar dinamis melalui penyajian yang prima, fasilitas yang luwes, ketrampilan belajar dan ketrampilan hidup (De Porter & Hernachi, 2009).

Quantum Learning merupakan suatu model membelajarkan siswa yang digagas oleh Bobbi DePortter yang mempunyai Rancangan pengajaran TANDUR. Rancangan pembelajaran ini mempunyai 6 prinsip yaitu: (1) Tumbuhkan: sertakan diri mereka, pikat mereka, dan puaskan AMBAK (Apa Manfaatnyanya BAgiKu). (2) Alami: berikan mereka pengalaman belajar, (3) Namai: berikan “data” tepat saat minat memuncak, (4) Demonstrasikan: berikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan menjadikan sebagai pengalaman

pribadi, (5) Ulangi: rekatkan gambaran keseluruhan dan (6) Rayakan: jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Perayaan menambatkan belajar dengan asosiasi positif.

Sedangkan AMBAK (Apa manfaatnya bagiku) adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan yang dimasukkan dalam metode pembelajaran *Quantum Learning*. Di dalam AMBAK perlu diperhatikan hal-hal penting sebagai berikut: (1) Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini siswa akan diberi motivasi oleh guru dengan memberi penjelasan tentang manfaat apa saja yang diperoleh setelah mempelajari suatu materi. 2) Penataan lingkungan belajar. Dalam proses belajar dan mengajar diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa betah dalam belajarnya, dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa. 3) Memupuk sikap juara, Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu dalam belajar siswa, seorang guru hendaknya sesering mungkin memberikan pujian pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya, tetapi jangan pula mencemooh siswa yang belum mampu menguasai materi, sebaiknya guru memberikan dorongan semangat kepada siswa yang belum mampu menguasai materi agar lebih giat belajar dan terus mencoba agar tidak mudah menyerah. Dengan memupuk sikap juara ini siswa akan lebih dihargai. 4) Bebaskan gaya belajarnya, Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual, auditorial dan kinestetik. Dalam

Quantum Learning guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswanya dan janganlah terpaku pada satu gaya belajar saja. 5) Jadikan anak lebih kreatif. Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik siswa akan mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya. 6) Melatih kekuatan memori anak Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar anak, sehingga anak perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik. 7) Rayakan , Setelah selesai, maka siswa merayakannya. Guru memberikan selamat kepada siswa dan setiap siswa memberikan selamat kepada siswa yang lain. Perayaan pada setiap selesainya tugas akan memberikan perasaan: keberhasilan, kesempurnaan, percaya diri, dan motivasi untuk pekerjaan berikutnya. (De Porter & Hernachi, 2009).

Belajar dengan menggunakan *Quantum Learning* akan didapatkan berbagai manfaat yaitu (1) Bersikap positif, (2) Meningkatkan motivasi (3) Keterampilan belajar seumur hidup (4) Kepercayaan diri (5) Sukses atau hasil belajar yang meningkat (De Porter & Hernachi, 2009). Menurut Selman, V, Selman, R. C and Seman. J (2009), *Quantum Learning* merupakan suatu metode *quantum* pendidikan yang bisa membuat siswa belajar tanpa belajar, yang artinya siswa tersebut pada hakikatnya belajar tanpa merasakan sulitnya belajar karena merasa yang ia pelajari adalah bagian dari kehidupan yang ia alami. Hal ini bisa terjadi jika dalam *Quantum Learning* dalam pendidikan sama seperti Seperti *Quantum Logic* atau *Quantum Fisika* atau *Quantum Game*. Dalam *Quantum Logic* atau *Quantum Game*, orang akan

berpikir kuantum maksudnya mereka akan menyambungkan dunia klasik yang sedang dihadapi dengan dunia nyata yang ia hadapi. Hal yang mereka hadapi tersebut memiliki identitas dengan kuantum dalam dunia mereka dengan mengambil realitas secara bersamaan.

Menurut Kusno & Purwanto 2011, Berdasarkan hasil analisis dalam journal penelitian internasionalnya dapat disimpulkan bahwa: (1) *Quantum Learning* efektif untuk mengajar Matematika pada topik program linier (2) pembelajaran dengan metode kuantum adalah lebih baik dari metode konvensional. Dengan ini, para peneliti merekomendasikan bahwa pembelajaran kuantum dapat digunakan untuk mengajar topik lain karena metode ini menarik minat siswa. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran ini karena mereka mengalami dan membangun pengetahuan dengan modus mereka sendiri, yang pada gilirannya ketuntasan belajar akan mereka dapatkan.

Selain itu menurut hasil penelitian Sumaryati & Sukirman 2010, disebutkan bahwa metode *Quantum Learning* yang dikombinasikan dengan teknik kepala bernomor terstruktur dalam proses belajar mengajar Matematika dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar mahasiswa Prodi Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya rerata kelas yang diperoleh dari kuis I sebesar 6,75 dan kuis II sebesar 7,79. Selain itu, metode *Quantum Learning* yang dikombinasikan dengan teknik kepala bernomor terstruktur dapat digunakan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dilihat dari segi keaktifan dan hasil belajar strategi belajar mengajar.

Telah banyak juga penelitian lokal yang membuktikan pengaruh positif/efektifitas metode belajar *Quantum Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya penelitian yang dilakukan Munir & Nurdin (2011) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Peralatan dan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui model *Quantum Learning* meningkat secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,524 yang berkebetaraan sedang. Peningkatan hasil belajar tersebut tak lepas dari kompleksitas gaya belajar yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *Quantum Learning*. Sedangkan penelitian yang dilakukan Hidayat (2006) juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Quantum Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Nahwu 1 terlihat pada hasil t-hitung ($7.738 > t$ -tabel dalam taraf signifikasi 95%). Penelitian senada juga dilakukan Maghfiroh (2010) dengan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode Quantum Teaching dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Talang III terhadap materi PKN. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yang semula nilai rata-rata dari pre test sebesar 6,55 pada siklus I ini meningkat menjadi 7,93 atau sekitar 4%. Sedangkan pada siklus II peningkatan prestasi belajar siswa yang semula nilai rata-rata pre-test sebesar 6,55 pada siklus II ini meningkat menjadi

8,66 atau sekitar 35%. Ini menunjukkan 90% siswa berhasil dalam belajar PKN dengan menggunakan metode *Quantum Teaching*.

Selain itu model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik seperti penelitian yang dilakukan oleh Auliyah, Rohendi & Rahman (2011), membuktikan bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *kinesthetic* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Diklat Algoritma dan Pemrograman. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *kinesthetic* (kelas eksperimen) lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional atau tradisional (kelas kontrol). Baik itu hasil belajar ranah kognitif maupun psikomotor.

Dalam buku *Quantum Learning* yang ditulis oleh De Porter & Hernachi (2009), ada 3 (tiga) metode utama dalam pembelajaran Quantum Learning: (1) *Mind Mapping* yang artinya peta pikiran (2) *Speed Reading* yang artinya membaca cepat (3) *Super Memory System* yang artinya mengoptimalkan daya ingat.

Menurut Maryadi (2009), menjelaskan bahwa pembelajaran dengan *Mind Mapping* dapat menghemat waktu persiapan bahan pelajaran, memudahkan perbaikan bahan pelajaran, memudahkan pengorganisasian bahan pelajaran, menyelaraskan penjelasan bahan belajar dengan waktu yang tersedia, dan membantu pemahaman siswa secara lebih mendalam. Lebih lanjut Buzan (2008) mengatakan *Mind Mapping* merupakan teknik yang

paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan tehnik grafis yang bermanfaat untuk membuka potensi otak.

Mind Mapping sangat cocok untuk guru dan siswa ketika pembelajaran di kelas. mind maping sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang diberikan secara verbal. *Mind mapping* secara visual dan grafis dapat membantu merekam, memperkuat dan mengingatkan kembali informasi yang telah diberikan (Jensen & Makowitz, 2002).

Dalam *Quantum Learning* dikenal metode *Mind Mapping* atau peta pikiran yang sangat menarik perhatian dan bermanfaat dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal tersebut sesuai hasil jurnal penelitian Chei & Chang 2008, bahwa peta pikiran merupakan konsep yang menarik perhatian siswa dan dapat juga digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. Subyek dalam penelitian ini adalah 124 siswa dari dua kelas terdaftar di sebuah kursus akuntansi lanjutan di Sekolah Manajemen sebuah universitas di Taiwan. Hasil percobaan mengungkapkan 2 hal penting yaitu (1) mengadopsi strategi peta konsep dalam pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan metode ekspositori pengajaran tradisional. (2) sebagian besar siswa merasa puas dengan menggunakan peta pikiran dalam pembelajaran akuntansi lanjutan. Mereka menunjukkan bahwa peta pikiran dapat membantu mereka untuk memahami, mengintegrasikan dan menjelaskan konsep akuntansi dan juga meningkatkan minat mereka dalam mempelajari

akuntansi. Mereka juga berpikir bahwa peta pikiran dapat berguna digunakan di daerah kurikulum lainnya.

Menurut Budd (2003), mengemukakan dalam journal penelitiannya bahwa peta pikiran sangat efektif untuk metode pembelajaran di kelas. *Mind Mapping* merupakan contoh alat pembelajaran aktif dan kolaboratif karena siswa dapat belajar aktif di luar instruksi pembelajaran yang hanya menggunakan "kapur dan ceramah." Latihan ini juga dapat membantu menggabungkan kegiatan untuk beragam gaya belajar siswa. Selain itu latihan dengan *Mind Mapping* dapat menangkap topik tertentu dalam nonlinier yaitu menggabungkan fashion, grafis dan warna dalam satu kegiatan yang merupakan salah satu alat yang dapat menambah portofolio siswa.

Dari fakta-fakta yang didapatkan diatas, maka perlu dicoba metode *Mind Mapping* yang merupakan salah satu metode dalam *Quantum Learning* dalam pembelajaran. Dengan metode *Mind Mapping* diharapkan target ketuntasan belajar siswa 100 % setiap mapel dapat dicapai, khususnya siswa *Full Day School* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta.

B. Rumusan Masalah

Berpijak dari latar belakang serta beberapa pemikiran yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah: “Apakah penggunaan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap ketuntasan belajar IPA pada siswa *Full Day School* ? “

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Mengetahui pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap ketuntasan belajar siswa *full day scholl* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nur Hidayah Surakarta .

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk :

a. Dunia Pendidikan:

1. Memperkuat wacana bahwa dalam belajar mengajar di sekolah sangat diperlukan suatu metode pembelajaran siswa yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM) yaitu salah satunya dengan menerapkan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran.
2. Metode *Mind Mapping* merupakan metode mencatat ulang materi yang efisien buat pembelajaran dari TK sampai perguruan tinggi bahkan cocok untuk presentasi dan mengajar bagi para guru dosen dan para pendidik, sehingga metode ini perlu digunakan untuk perencanaan bagi siswa, pengajar atau bagi siapa saja yang menginginkannya.

b. Lembaga:

1. Memberikan kontribusi bagi lembaga pendidikan atau sekolah dalam mengoptimalkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa
2. Dapat dijadikan sebagai salah satu solusi metode pembelajaran yang relevan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah.

c. Guru :

1. Memberikan gambaran tentang pengelolaan, perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Mind Mapping* sehingga terciptanya hubungan interpersonal antara siswa dengan siswa, dan atau siswa dengan guru di kelas menjadi optimal sehingga ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan.
2. Memberikan motivasi kepada guru untuk terus melakukan inovasi pembaharuan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar tuntas di sekolah.

d. Siswa :

1. Dengan penerapan metode *Mind Mapping* maka pembelajaran akan lebih aktif, inovatif kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga dapat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Dengan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas dan daya ingat siswa sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan belajar.

E. Keaslian Penelitian

Banyak penelitian terdahulu pernah dilakukan dengan masalah yang sejenis dengan penelitian ini,. Berikut letak keaslian penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Ketuntasan Belajar IPA Pada Siswa *Full Day School*”** ini dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan terdahulu adalah sebagai berikut:

- (1) *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Learning Tipe Kinesthetic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Algoritma Dan Pemrograman* yang dilakukan oleh Auliyah, Rohendi & Rahman (2011) dari Program Studi FPMIPA UPI dengan populasi penelitian adalah peserta didik kelas X di SMK Garuda Nusantara Cimahi. Pada penelitian tersebut diatas fokus penelitiannya terletak pada populasi siswa SMK tipe belajar kinesthetic dan variabel tergantungnya adalah hasil belajar mata diklat algoritma dan pemograman sedangkan penelitian ini sampel penelitiannya adalah siswa Sekolah Dasar dengan berbagai tipe belajar dan variabel tergantungnya adalah peningkatan ketuntasan belajar IPA pada siswa *full day school*.. Selain itu pada penelitian ini menggunakan metode *Mind Mapping* yang merupakan salah satu metode dalam *quantum learning*.
- (2) Penelitian yang pernah dilakukan oleh Munir & Nurdin (2011), berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi*

Informasi Dan Komunikasi (Tik) FPMIPA UPI di Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Cimahi. Sama seperti penelitian yang pertama perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada subyek penelitian dan variable bebasnya. Pada penelitian yang pertama, subyek dari penelitiannya adalah siswa pada mata pelajaran TIK siswa SMP sedangkan pada penelitian ini subyeknya adalah siswa *full day school*. Selain itu pada penelitian ini variabel bebasnya fokus pada metode *Mind Mapping* dalam Quantum Learning.

- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2010) dari UPI yang berjudul *Keefektifan Pendekatan Quantum Learning Dalam Peningkatan Nilai Mata Kuliah Nahwu I* dengan populasi penelitian mahasiswa jurusan bahasa arab UPI yang sedang menempuh Kuliah SP (semester pendek) pada angkatan TA 2005/2006. Pada penelitian tersebut diatas menggunakan pendekatan *Quantum Learning* dengan metode *suggestology*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *Mind Mapping*. Selain itu subyek penelitian diatas adalah mahasiswa UPI sedangkan pada penelitian ini subyeknya adalah siswa Sekolah Dasar *Full Day School*.
- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Tapantoko (2011) dari F MIPA UNY yang berjudul *Penggunaan Metode Mind Map (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII Smp Negeri 4 Depok*. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode *mind maping* tetapi pada penelitian diatas hanya menggunakan metode *Mind Mapping (peta pikiran)* saja

tanpa menggunakan rancangan pembelajaran TANDUR. Pada penelitian diatas subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMP sedangkan pada penelitian ini Siswa Sekolah Dasar *Full Day School*.

- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Riyawan (2011) dari FKIP UMS yang berjudul *Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Learning Dengan Alat Peraga Kelereng Berwarna Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Matematika Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat*.

Dengan sampel siswa SD Negeri 02 Tuban Gondangrejo. Pada penelitian diatas perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* menggunakan alat peraga kelereng berwarna sedangkan pada penelitian ini menekankan penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan metode *Mind Mapping* dengan alat peraga yang bervariasi. Selain itu variabel tergantungnya terfokus pada ketuntasan belajar IPA siswa *Full Day School*.

- (6) Pada desertasi yang dilakukan Oleh Anonim (2010) yang berjudul: *“Model meaningful learning melalui aplikasi mind map untuk meningkatkan daya nalar siswa pada mata pelajaran geografi”*.

Penelitian diatas menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) untuk mengembangkan suatu produk baru dan atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan langkah-langkah yang dapat dipertanggung jawabkan. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh

treatment pada kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol. Selain itu walaupun variable bebas yang digunakan sama-sama *aplikasi Mind Mapping* tetapi subyek penelitian diatas adalah siswa SMU pada mapel Geografi sedangkan pada penelitian ini adalah siswa SD *Full Day School* pada mapel IPA. Pada penelitian diatas, variabel terikatnya juga berbeda yaitu pada penelitian diatas adalah meningkatkan daya nalar siswa pada mata pelajaran Geografi, sedangkan pada penelitian ini adalah peningkatan ketuntasan belajar IPA pada siswa *Full Day School*.